

TABLEAU DE JEUX

PAR ÂGE

Activités de stimulation du langage et d'éveil à l'écrit pour les tout-petits et leur famille





UNE INITIATIVE DE



TABLEAU A: POUR LES ENFANTS ÂGÉS ENTRE 6 MOIS ET UN AN ET DEMI



Entre 6 et 18 mois, ce sont principalement les habiletés préalables à la communication que bébé développe, c'est-à-dire les bases de la communication sur lesquelles peut se développer le langage (ex.: contact visuel, imitation, intention de communiquer, pointer, etc.). Durant cette période, bébé développe sa compréhension de mots familiers et passera du babillage (ex.: bababa) au premier mot (ex.: papa).

EXPLORONS LA	ASPECTS DE LA COMMUNICATION	JEUX/ACTIVITÉS	À PARTIR DE (MOIS)
Planète BON DÉPART	Imiter les mouvements et les gestes	A.1.1 Tambourine océan	6
	3. Imiter les sons	A.3.1 Mes premiers blocs	12
the state of the s			
Planète DES QUESTIONS	Comprendre les premiers mots et pointer	B.1.1 Monsieur et madame Patate B.1.2 Panier à déjeuner	12

TABLEAU B: POUR LES ENFANTS ÂGÉS ENTRE 1 AN ET DEMI ET 3 ANS



Entre 1 an et demi et 3 ans, on assiste à une véritable explosion du langage! À la fin de cette période, l'enfant comprend des consignes qui ne font pas partie de la routine et des questions simples (ex.: «qu'est-ce qu'il fait?»). Il est aussi en mesure de formuler des demandes et d'exprimer ses besoins. Il utilise plus de 300 mots, y compris des verbes. L'enfant produit de courtes phrases et est de mieux en mieux compris par les adultes.

EXPLORONS LA	ASPECTS DE LA PAROLE ET DU LANGAGE	JEUX/ACTIVITÉS	À PARTIR DE
Planète BON DÉPART	5. Associer des objets ou des images	A.5.1 Ensemble de légumes à couper A.5.3 A la ferme A.5.4 Ferme d'apprentissage	18
Planète DES QUESTIONS	Comprendre plusieurs mots de catégories différentes	B.2.1 Loto de la maison B.2.2 Comment je m'habille? B.2.3 Mont à mots Croco B.2.5 Jeu des contraires	24
	3. Comprendre les motsquestions	B.3.2 Les mamans et leurs petits B.3.4 Qui mange quoi? B.3.5 Qui cherche quoi, où? B.3.6 Pourquoi les carottes ont-elles disparu?	24
	Comprendre des notions d'espace	B.4.2 Eduludo Spacio	24
Planète DES MOTS	Exprimer plusieurs mots de différentes catégories	C.2.2 Loto de la ferme C.2.3 Loto des émotions C.2.4 Tactilo loto C.2.5 Mont à mots Pictos C.2.6 Cherche et trouve: Dragons	30
	Exprimer des verbes variés	C.3.1 La maison des actions C.3.2 Loto animaux rigolos	30

Planète DES SONS	2. Produire les sons p, b, m, t, d, n	D.2.2 Ça alors, c'est bizarre: t, d, n	24
Planète DES PHRASES	S'exprimer par de courtes phrases	E.1.2 Loto des petites phrases E.1.3 Puzzle tactile : la jungle	24

TABLEAU C: POUR LES ENFANTS ÂGÉS ENTRE 3 ANS ET 4 ANS ET DEMI



Entre 3 ans et 4 ans et demi, l'enfant atteint un niveau fonctionnel sur le plan du langage et de la communication. Il comprend généralement bien l'adulte qui s'adresse à lui, il a accès aux notions plus abstraites et peut maintenir une courte conversation. Il dit plusieurs mots (environ 1000), produit des phrases complètes et est compris par les étrangers la plupart du temps.

EXPLORONS LA	ASPECTS DE LA PAROLE ET DU LANGAGE	JEUX/ACTIVITÉS	À PARTIR DE (MOIS)
Planète DES QUESTIONS	Comprendre des notions d'espace	B.4.2 Eduludo Spacio	24
	5. Comprendre des notions de temps	B.5.1 Loto des 4 saisons B.5.2 Magnétibook : saisons	48
	6. Comprendre des notions de quantité	B.6.1 Jeu Choco B.6.2 Jeu des tortues	36
	7. Comprendre des consignes longues et complexes	B.7.1 Stationne tes voitures	36
	8. Comprendre des liens logiques	B.8.1 Raisonne au parc	48

Planète DES MOTS	Exprimer plusieurs mots de différentes catégories	C.2.2 Loto de la ferme C.2.3 Loto des émotions C.2.4 Tactilo loto C.2.5 Mont à mots Pictos C.2.6 Cherche et trouve: Dragons	30
	3. Utiliser des verbes variés	C.3.1 La maison des actions C.3.2 Loto animaux rigolos	30
	4. Exprimer des notions abstraites (ex.: formes, couleurs, quantité, espace, temps)	C.4.1 Allez les escargots C.4.3 Serpents et échelles C.4.4 Course aux fromages C.4.6 Attraper et compter C.4.7 La course aux robots C.4.8 Little action	36
Planète DES SONS	2. Produire les sons p, b, m, t, d, n	D.2.2 Ça alors, c'est bizarre : t, d, n	24
	3. Produire les sons k, g, gn	D.3.1 Ça alors, c'est bizarre: k, g, gn	36
	4. Produire les sons f, v, s, z	D.4.2 Ça alors, c'est bizarre: s, z	36
	5. Produire les sons I, r et les groupes de consonnes avec I. r	D.5.1 Ça alors, c'est bizarre: I et groupes de consonnes avec I	36
	7. Produire des mots de 3 syllabes ou plus	D.7.1 Ça alors, c'est bizarre: polysyllabiques	36
Planète DES PHRASES	2. Produire les déterminants le/la/les	E.2.1 Jeu de la boîte à sandwichs E.2.2 Jeu des monstres	36
	Utiliser les pronoms personnels je, tu	E.3.2 Croque-carotte	36
	Produire différents temps de verbe	E.4.1 Les petites histoires	36
	5. Utiliser les pronoms il/elle	E.5.1 O.K.O Junior	48

Planète DES PHRASES	6. Allonger les phrases	E.6.1 Cherche et trouve Foin- Foin E.6.2 Jeu de mémoire des oursons E.6.3 Chasse aux pirates! E.6.4 Le train des phrases	48
Planète DU DISCOURS	Utiliser les mots pour décrire	F.1.3 Casse-tête Le pirate et son trésor F.1.5 Fais-moi une devinette	36
	Raconter une courte histoire	F.2.1 Casse-tête Petit chaperon rouge F.2.2 Casse-tête Trois petits cochons F.2.3 Raconte-moi	48
	Utiliser les mots pour expliquer	F.3.1 Qu'est-ce qui cloche? F.3.2 Une patate à vélo	36
Planète de, L'ÉVEIL À L'ÉCRIT	Jouer avec les sons dans les mots	G.1.1 La pêche aux sons G.1.4 Jeu du hérisson: rimes simples	48
	Nommer des lettres et leur son	G.2.1 Alligators alphabet G.2.3 Le camion des lettres G.2.4 A B C Éléphant G.2.6 Vocabulon des petits G.2.7 Magnetibook alphabet	36

TABLEAU D: POUR LES ENFANTS ÂGÉS ENTRE 4 ANS ET DEMI ET 6 ANS



À partir de 4 ans et demi, l'enfant a acquis toutes les bases du langage et est un habile communicateur. Les liens qu'il fait lorsqu'il raconte ou explique reflètent bien sa pensée. Il comprend des explications et des histoires, tous les types de questions, y compris celles qui débutent par quand, combien, comment. Il est capable d'anticiper des évènements et de proposer des solutions à des problèmes. L'enfant qui se situe à cette période développe aussi sa conscience des lettres et des sons.

EXPLORONS LA	ASPECTS DE LA PAROLE ET DU LANGAGE	JEUX/ACTIVITÉS	À PARTIR DE (MOIS)
Planète DES QUESTIONS	Comprendre des notions d'espace	B.4.2 Eduludo Spacio	24
	5. Comprendre des notions de temps	B.5.1 Loto des 4 saisons B.5.2 Magnétibook : saisons	48
	6. Comprendre des notions de quantité	B.6.1 Jeu Choco B.6.2 Jeu des tortues	36
	7. Comprendre des consignes longues et complexes	B.7.1 Stationne tes voitures	48
	8. Comprendre les concepts de quantité	B.8.1 Raisonne au parc	54
Planète DES MOTS	Exprimer plusieurs mots de différentes catégories	C.2.2 Loto de la ferme C.2.3 Loto des émotions C.2.4 Tactilo loto C.2.5 Mont à mots Pictos C.2.6 Cherche et trouve: Dragons	30
	3. Utiliser des verbes variés	C.3.1 La maison des actions C.3.2 Loto animaux rigolos	30

Planète DES MOTS	4. Exprimer des notions abstraites (ex.: formes, couleurs, quantité, espace, temps)	C.4.1 Allez les escargots C.4.3 Serpents et échelles C.4.4 Course aux fromages C.4.6 Attraper et compter C.4.7 La course aux robots C.4.8 Little action	36
Planète DES SONS	5. Produire les sons I, r et les groupes de consonnes avec I, r	D.5.1 Ça alors, c'est bizarre: I et groupes de consonnes avec I D.5.2 Ça alors, c'est bizarre: r et groupes de consonnes avec r	36
	6. Produire les sons ch, j	D.6.1 Ça alors, c'est bizarre: ch, j	48
	7. Produire des mots de 3 syllabes ou plus	D.7.1 Ça alors, c'est bizarre : polysyllabiques	48
Planète DES PHRASES	Produire différents temps de verbe	E.4.1 Les petites histoires	36
	5. Utiliser les pronoms il/elle	E.5.1 O.K.O Junior	48
	Utiliser les pronoms il/elle 6. Allonger les phrases	E.5.1 O.K.O Junior E.6.1 Cherche et trouve Foin-Foin E.6.2 Jeu de mémoire des oursons E.6.3 Chasse aux pirates! E.6.4 Le train des phrases	48
Planète DU DISCOURS		E.6.1 Cherche et trouve Foin- Foin E.6.2 Jeu de mémoire des oursons E.6.3 Chasse aux pirates!	

Planète DU DISCOURS	Utiliser les mots pour expliquer	F.3.1 Qu'est-ce qui cloche? F.3.2 Une patate à vélo	48
Planète, de, L'ÉVEIL À L'ÉCRIT	Jouer avec les sons dans les mots	G.1.1 La pêche aux sons G.1.4 Jeu du hérisson: rimes simples	48
	Nommer des lettres et leur son	G.2.1 Alligators alphabet G.2.3 Le camion des lettres G.2.4 A B C Éléphant G.2.6 Vocabulon des petits G.2.7 Magnetibook alphabet	48